

TeeTime-Benchmark

Definition

SoA	Sonnenaufgang in Minuten vom Tagesanfang
SoU	Sonnenuntergang in Minuten vom Tagesanfang
SoAK	Sonnenaufgang Korrektur in Minuten
SoUK	Sonnenuntergang Korrektur in Minuten
FrS	Frühester Start in Minuten vom Tagesanfang
SpS	Spätester Start in Minuten vom Tagesanfang
FrE	Frühestes Ende in Minuten vom Tagesanfang
SpE	Spätestes Ende in Minuten vom Tagesanfang
SpD	Spieldauer in Minuten
PpP	Personen pro Partie
Ras	Raster in Minuten
DPM	Dynamische Platzminuten
DSM	Dynamische Spielbare Minuten
DSL	Dynamische Slots
APM	Absolute Platzminuten
ASM	Absolute Spielbare Minuten
ASL	Absolute Slots
GeT	Gespielte TeeTimes
GeM	Gespielte Minuten
DBM	Dynamischer Benchmark
ABM	Absoluter Benchmark
CBM	Community Benchmark
GDBM	Gesamt Dynamischer Benchmark (über alle Plätze)
GABM	Gesamt Absoluter Benchmark (über alle Plätze)

Gespielte Minuten

Gespielte Minuten

$$\text{GeM} = \text{GeT} * \text{SpD}$$

Beispiel:

$$\text{GeM} = 132 * 300$$

$$\text{GeM} = 39'600 \text{ Min}$$

Dynamische Berechnungen

Die dynamischen Werte sind an den Club angepasst um deren Standort und Bedingungen zu beachten.

Dynamische Platzminuten

$$\text{DPM} = \text{MIN}(\text{MAX}(\text{SoU} + \text{SoUK}, \text{FrE}), \text{SpE}) - \text{MAX}(\text{MIN}(\text{SoA} - \text{SoAK}, \text{SpS}), \text{FrS}) - \text{SpD}$$

Beispiel:

$$\text{DPM} = \text{MIN}(\text{MAX}(20:00 + 30, 18:00), 22:00) - \text{MAX}(\text{MIN}(07:00 - 30, 08:00), 06:00) - 5 \text{ Std}$$

$$\text{DPM} = \text{MIN}(\text{MAX}(1200 + 30, 1080), 1320) - \text{MAX}(\text{MIN}(420 - 30, 480), 360) - 300$$

$$\text{DPM} = \text{MIN}(1230, 1320) - \text{MAX}(390, 360) - 300$$

$$\text{DPM} = 1230 - 390 - 300$$

$$\text{DPM} = 540 (= 9 \text{ Std})$$

Dynamische Spielbare Minuten

$$\text{DSM} = (\text{DPM} / \text{Ras}) * \text{SpD} * \text{PpP}$$

Beispiel:

$$\text{DSM} = (540 / 10) * 300 * 4$$

$$\text{DSM} = 64'800$$

Dynamische Slots

$$\text{DSL} = (\text{DPM} / \text{Ras}) * \text{PpP}$$

Beispiel:

$$\text{DSL} = 540 / 10 * 4$$

$$\text{DSL} = 216$$

Dynamischer Benchmark

$$\text{DBM} = \text{GeM} / \text{DSM}$$

$$\text{DBM} = \text{GeT} / \text{DSL}$$

Beispiel:

$$\text{DBM} = 39'600 / 64'800$$

$$\text{DBM} = 0.61$$

$$\text{DBM} = 132 / 216$$

$$\text{DBM} = 0.61$$

Absolute Berechnungen

Die absoluten Werte werden mit fixen Zahlen berechnet, um eine Vergleichbarkeit zu erreichen.

Absolute Platzminuten

$$APM = 22:00 - 06:00 - 5 \text{ Std}$$

Beispiel:

$$APM = 1'320 - 360 - 300$$

$$APM = 660 (= 11 \text{ Std})$$

Absolute Spielbare Minuten

$$ASM = (APM / 10 \text{ Min}) * 5 \text{ Std} * 4 \text{ P}$$

Beispiel:

$$ASM = (660 / 10) * 300 * 4$$

$$ASM = 79'200$$

Absolute Slots

$$ASL = APM / 10 \text{ Min} * 4 \text{ P}$$

Beispiel:

$$ASL = 660 / 10 * 4$$

$$ASL = 264$$

Absoluter Benchmark

$$ABM = \text{GeM} / ASM$$

$$ABM = \text{GeT} / ASL$$

Beispiel:

$$ABM = 39'600 / 79'200$$

$$ABM = 0.5$$

$$ABM = 132 / 264$$

$$ABM = 0.5$$

Gesamt Dynamischer Benchmark

Dieser Benchmark wird mit dem Community Benchmark verglichen. Er deckt alle Plätze eines Clubs ab.

$$GDBM = (DBM_1 + DBM_2 + DBM_n) / n$$

Beispiel:

$$GBM = (0.2 + 0.5 + 0.3) / 3$$

$$GBM = 0.33$$

Gesamt Absoluter Benchmark

Dieser Benchmark wird mit dem Community Benchmark verglichen. Er deckt alle Plätze eines Clubs ab.

$$GABM = (ABM_1 + ABM_2 + ABM_n) / n$$

Beispiel:

$$GBM = (0.3 + 0.4 + 0.7) / 3$$

$$GBM = 0.47$$

Community Benchmark

Die Rückrechnung vom absoluten zum dynamischen Benchmark ergibt den Community Benchmark. Hierbei entspricht der absolute Benchmark dem Wert, der vom PC CADDIE Server abgerufen wird.

$$CBM = ABM * ((ASM_1 + ASM_2 + ASM_n) / n) / ((DSM_1 + DSM_2 + DSM_n) / n)$$

Beispiel:

$$CBM = 0.5 * ((79'200 + 38000) / 2) / ((64'800 + 72'000) / 2)$$

$$CBM = 0.43$$

Beispiel zur Überprüfung:

$$CBM = 0.5 * 79'200 / 64'800$$

$$CBM = 0.61$$

Somit ist in diesem Fall $CBM == DBM$, was die Berechnungen bestätigt.